

單元名稱：《籃球運球》

一、教學設計理念說明：

(請以 100-300 字，簡要說明設計此份教案的主要構想、理由、或特色)

透過基礎的練習與樂趣化的競賽方式讓學生認識籃球，這項運動項目技能的入門其實是不困難，籃球在學生的生活中多多少少都有些微的接觸及認知。所以在學生對籃球原有的基礎上教學精熟他們的技能，並用一些競賽來增加他們的學習動機。我們的教學設計主要是要讓學生學會基本的運球，透過比較像是遊戲競賽的方式來學習動作，這堂課的教學設計就是想讓學生在歡樂的遊戲競賽中無意間精熟自己的籃球基本技巧。

二、教學單元設計：

領域/科目		體育科	設計者	徐沛暘
實施年級		七年級	總節數	三
核 心 素 養	總綱核心素養	領綱/科目核心素養	呼應核心素養之教學重點	
	A2 系統思考與 解決問題	健體-J-A2 具備理解體育與健康情境的全貌，並做獨立思考與分析的知能，進而運用適當的策略，處理與解決體育與健康的問題。	學生在透過教學中先了解籃球基本動作的要領，並在練習中建立基本的動作，藉由競賽之中達到動作的精熟。以展現自我的運動能力。並與組員進行溝通、合作與討論如何完成目標、解決問題。	
(領綱)學習重點		(1)學習表現 1. 認知-d. 技能原理 1d-IV-1 了解各項運動技能原理。 1d-IV-3 應用運動比賽的各項策略。 2. 情意-c. 體育學習態度 2c-IV-2 表現利他合群的態度，與他人理性溝通與和諧互動。 3. 技能-c. 技能表現 3c-IV-1 表現局部或全身性的身體控制能力，發展專項運動技能。 3d-IV-2 運用運動比賽中的各種策略。		
(2)學習內容 Hb-IV-1 陣地攻 守性球類運動 動作組合及團隊戰術。		(3)學習目標 1. 讓學生用籃球來練習運球的技能。 2. 透過活動讓學生練習籃球比賽中的團隊合作溝通及策略思考。 3. 透過活動長時間的跑動及擺脫漁夫讓學生練習體能、團隊合作策略及如何擺脫防守者。 4. 透過小組競賽，使學生彼此在競賽中模擬比賽的情況，練習比賽中傳球技巧。		
教學研究	一、 教材內容分析 1. 運球:籃球比賽基礎動作 2. 漁夫:敏捷性訓練、體能訓練、團隊合作訓練 二、 教材地位分析			

	1. 七年級的學生剛從小學升上來，需要練習各項基礎技能 2. 小學生體育課籃球以培養球感為重，甚少給予專業的基礎動作 3. 為了之後銜接八、九年級的戰術跑動及進階訓練，須在七年級將各項技能基礎打好 4. 為了之後銜接八、九年級的半場全場比賽，須在七年級將各項技能基礎打好 5. 為了培養七年級班級的團體能力，給予小組比賽讓學生思考團體比賽策略 三、 學生學習的困難及迷思暨解決策略 (一) 學生學習的困難及迷思 1. 基礎訓練較枯燥，學生參與動機不足 2. 學生間能力差距大 (二) 解決策略 1. 在基礎訓練中穿插一些遊戲競賽，增加學生課堂參與動力 2. 相似性質的分組給予不同的菜單、異質性的分組讓能力高的同學教導能力低的同學		
教具 設備	籃球、哨子、角錐		
教學活動內容及實施方式		時間	備 註
一、課前準備 (一)學生：水壺 (二)教師：哨子、籃球、角錐。 二、引起動機 (一)說明在籃球比賽當中，運球是最基本的技術之一，若能有精熟的運球能力，在比賽中能成為球賽致勝的關鍵。 (二)介紹在 NBA 比賽中的運球高手—kyrie irving，雖然他的個子較嬌小，但由於他非常靈活，且能做出高難度的運球動作，常常在比賽中帶著球長驅直入，讓自己輕鬆得分。 三、主要內容／活動 (一)暖身運動 (1)做操 1. 老師帶操伸展 (二)講解運球的基本動作 (1)持球： 不可以掌心持球，用手指去接球，五指含蓋在球體上。 (2)運球要領： 兩腳前後站立，膝蓋微蹲，下球的位置大約在 45 度，運球的高度以不超過腰為宜，眼睛要看前方，另一手要保護球。 (3)示範：		2 分鐘	
		5 分鐘	
		3 分鐘	1d-IV-1
			1d-IV-1

示範由高到低的持球、右手運球、左手運球、交叉運球 (三)學生分組練習 (1)學生按照男女單雙號分為 4 組 (2)教師示範動作進行 (3)每組繞角錐練習 S 型運球 (4)每個學生三種運球各做兩趟 (四)衝鋒陷陣 (1)教師講解規則並請一位同學上來一起示範 (2)規則如下：分成單雙號兩組，站在籃球場對角線兩邊，男女交叉排在底線後面。 (3)每次每隊只能一人出發，遇到人時要往右保持兩步距離並停球猜拳，贏了可繼續前進，輸了要排到原本隊伍後面，且輸的那一隊須趕快派人再出發，若摸到對方陣地的角錐就算得一分，在時間內看哪一組得最多分就算獲勝。(如下圖所示) (五)漁夫 (1)老師解釋規則學生選三位出來當漁夫 - 參與者分兩組，一組當漁網，一組當魚。 - 漁網由兩位以上參與者手牽手組成，魚組則自由散開走動。 - 只有兩側的漁網能用手抓魚，被兩側的漁網抓到、碰到其他漁網或跑出指定範圍外則被漁夫捕捉，如被抓到時漁網之間的手斷掉則不算。 - 被捕到的魚成為魚網。 - 當所有魚被捕或時間到，遊戲結束。 (2)學生開始進行活動 - 學生選三位出來當漁夫 - 其餘學生各自散開當魚 - 遊戲計時 5 分鐘	10 分鐘 10 分鐘 10 分鐘	1d-IV-1 3c-IV-1 3c-IV-1 3d-IV-2 1d-IV-3 2c-IV-2 3c-IV-1
--	--	--

四、總結活動/評量 (一)學生策略反思 1. 用甚麼策略比較容易快速運球前進 2. 用甚麼策略比較容易抓到魚 3. 告知下次上課內容	5 分鐘	2c-IV-2
評 量	小組競賽的過程來反映學生的學習程度	

三、參考資料（請列出設計本單元所參考的相關文獻、資料、網路資源等）

無

四、附錄（請列出搭配本單元教學所需的相關資料，如學習單、簡報、評量、回饋單等）

無